

Pontos de Vista: desenvolvendo um Objeto de Aprendizagem a partir de um conto.

Francielly Falcão da Silva ¹, Valter Jorge da Silva ¹, Bárbara Micaela Pereira de Araújo Rocha ¹, Mariel José Pimentel de Andrade ¹, Alberto Einstein Pereira de Araújo ¹

¹Laboratório de Computação Científica e Aplicada – Universidade Federal Rural de Pernambuco/ Unidade Acadêmica de Garanhuns (UFRPE/ UAG)

Av. Bom Pastor S/N – Boa Vista. Garanhuns/ PE, CEP 55296-901, Brasil

{francielly.falcao, valter_kxdouro, babi-cdg}@hotmail.com, {marieljpa, albertoaepa}@gmail.com

Abstract.

Many authors have been showed the importance of the didactic materials development in digital format for use in classroom. However, in practice it is observed that the teacher do not have access to these materials. In this poster we discussed pertinent aspects to the development and construction of a learning object for use in Portuguese classes based on a short story.

Resumo.

Muitos autores têm demonstrado a importância do desenvolvimento de materiais didáticos em formato digital para uso em sala de aula. Porém, na prática observa-se tanto a pouca disponibilidade desses materiais em sala de aula, bem como a não familiaridade do seu uso por professores. Neste trabalho discutimos aspectos pertinentes ao desenvolvimento e construção de um objeto de aprendizagem para uso em aulas de Português baseado em um pequeno conto.

1. Introdução

Diante do atual contexto escolar brasileiro, onde o computador é ferramenta cada vez mais presente, os educadores necessitam de alternativas pedagógicas que auxiliem o processo de ensino-aprendizagem, usufruindo de forma mais eficiente das novas tecnologias (ALMEIDA, 2001); diante dessa necessidade são desenvolvidas ferramentas digitais e interativas, intituladas Objetos de aprendizagem. Willey (2002) define estes como toda ferramenta digital ou não-digital que possa ser utilizada, reutilizada ou referenciada no processo de ensino aprendizagem.

Os estudantes apresentam resistência à escola porque essa, em sua maioria, não oferece uma aprendizagem de maneira lúdica e interativa (NEVES, 2009). Poderíamos dizer que este é um dos fatores que distanciam os estudantes dos estudos com textos literários. Os textos literários apresentam características próprias, que uma vez utilizados de maneira interativa contribuem para ampliar a compreensão lingüística e discursiva dos discentes, mostrando formas concretas de participação social.

Do ponto de vista do lúdico os textos literários oferecem enormes possibilidades para o desenvolvimento de diversas ferramentas, dentre elas os objetos de aprendizagem, que viriam como estimulantes ao interesse pela literatura, e produção textual.

Nesse contexto foi produzido um Objeto de Aprendizagem, com foco na linguagem plurissignificativa dos contos, que busca oferecer recursos para que estudantes interajam com esta linguagem, e desenvolvam atividades de produção textual.

2. Definição e criação do Objeto de Aprendizagem

É difícil encontrar uma criança que não fique fascinada ao entrar em contato com o computador. Segundo Costa (2005), o apelo visual, primeiro critério que a criança usa para aprovar alguma coisa, é muito forte. Com o intuito de explorar esta, dentre outras características infanto-juvenis, o desenvolvimento de objetos de aprendizagem é direcionado a partir de etapas independentes e inseridas umas nas outras, sendo elas:

2.1 Planejamento

Representa a construção do roteiro do objeto, escolhendo o conteúdo a ser abordado, priorizando temas que estimulem a assimilação dos conteúdos propostos; definindo layout e estabelecendo como o tema será abordado, quais atividades serão desenvolvidas e como estas serão aliadas ao contexto social dos educandos.

O desenvolvimento da ferramenta foi baseado em um conto que discute a singularidade dos sinais de pontuação, mostrando onde estes são empregados e qual seu valor na construção textual. Em uma de suas atividades, é proposto ao educando que faça uma releitura do texto, expressando em meio escrito suas interpretações. O objeto possui ainda um banco de imagens, relacionadas com o contexto sócio-cultural dos discentes, e propõe a estes que elenquem uma, para que dissertem sobre ela, utilizando os conceitos construídos após a leitura do conto, inserindo a realidade dos educandos nas discussões escolares.

2.2 Desenvolvimento

O objeto foi construído com base no conto Pontos de Vista de João Anzanello Carrascoza (2003), visando criar um ambiente estimulante à leitura e produção textual; este possui uma tela principal (Figura 1), que direciona o discente para a animação do conto, as atividades de pseudo-leitura e a produção textual. A animação do conto é construída a partir dos diálogos de cada personagem (sinal de pontuação), buscando que o discente descubra pouco a pouco a função de cada símbolo (Figura 2).

Este objeto foi desenvolvido no software Adobe Flash licenciado e toda a animação, interação e realização de atividades foi implementada por meio da linguagem ActionScript.

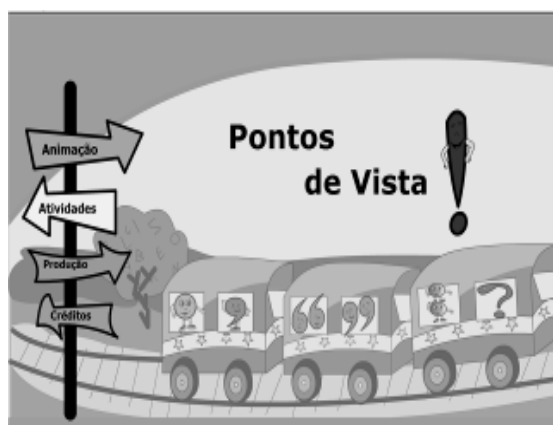


Figura 1 – layout principal do objeto

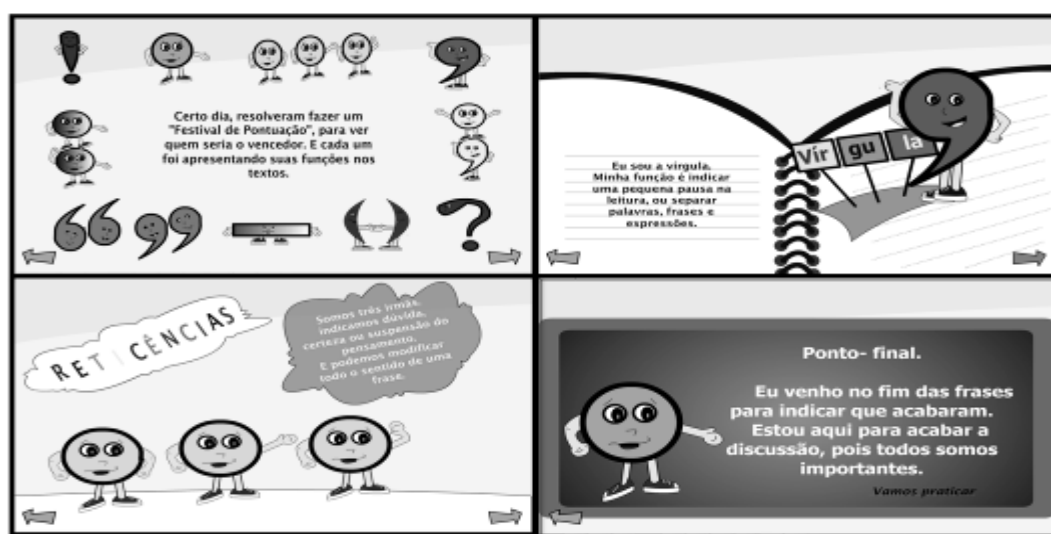


Figura 2 – Trechos do conto Pontos de Vista, expressos de forma ilustrada.

Em uma de suas atividades é proposto ao aluno que este realize uma análise detalhada sobre as conexões estabelecidas entre as imagens apresentadas e sua realidade social, a fim de facilitar uma produção textual coerente, a partir do aproveitamento do conhecimento empírico do discente (Figura 3.A). A atividade de produção textual torna o leitor um escritor, propondo a este que reescreva o conto, a partir de suas interpretações (Figura 3.B).

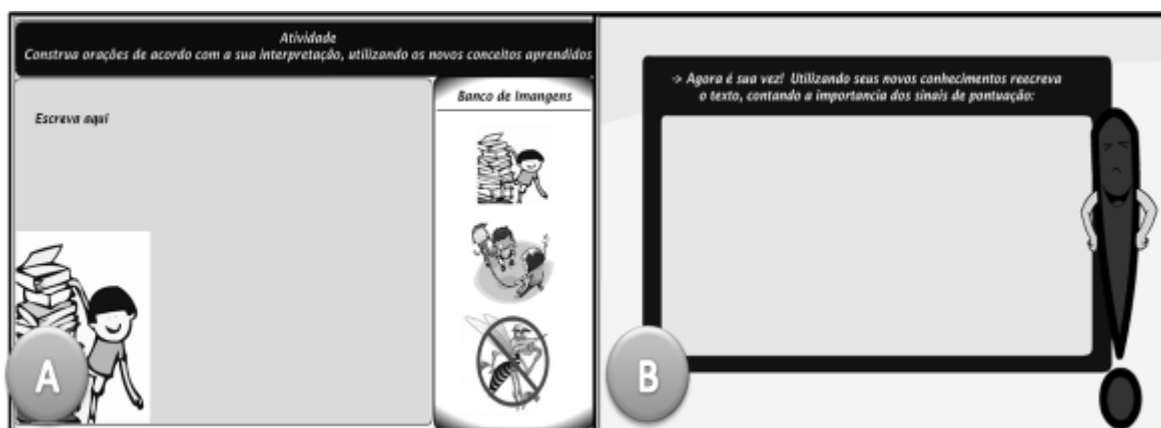


Figura 3 – propostas de atividades do objeto. A) construção de textos a partir da leitura de imagens; B) Releitura do conto, construção de novo texto.

3. Conclusões

Autores como Tardif e Lessard (2005), demonstram a importância do trabalho com o lúdico e a interatividade em sala de aula, argumentando que a pedagogia do professor é estabelecida em sua relação com o outro e suas interações com os alunos. Os resultados aqui apresentados nos fornecem orientações que nos levam a compreender de que forma os Objetos de Aprendizagem podem contribuir para o processo de ensinar e aprender no cotidiano escolar, sobre tudo com relação às práticas de leitura e escrita

Espera-se que o presente trabalho possa contribuir em avanços que objetivem a criação de novos produtos educacionais e que propiciem atividades de design e catalogação de Objetos de Aprendizagem. Também, que a contribuição aqui apresentada possibilite criar novas pesquisas em design de conteúdos e atividades educacionais.

4. Referências

ALMEIDA, M. E. B. **Educação projetos tecnologia e conhecimento**. 1. ed. São Paulo: PROEM, 2001.

COSTA, C. **Educação, Imagem e Mídias**. São Paulo: Cortez, 2005.

NEVES, L. O. R. **O Lúdico nas Interfaces das Relações Educativas**. Disponível em: <<http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoint.htm>>. Acesso em 10 de outubro de 2009.

CARRASCOZA, João Anzanello. Pontos de Vista. Revista Nova Escola, nº 165. 2003.

TARDIFE, M.; LESSARD, C. **O trabalho docente: elementos para uma teoria da docência como profissão de interações humanas**. Petrópolis: Editora Vozes, 2005.

WILEY, David A. **Connecting Learning Objects to Instructional Design Theory: a definition, a metaphor and a taxonomy**. Disponível em <<http://www.reusability.org/read/chapters/wiley.doc>>. Acesso em 01 de junho de 2008.